

### 3.1 Starke Verben 1



Jede/r von euch kennt wahrscheinlich das Prinzip des Glücksrades. Dabei kann durch das Zufallsprinzip eine Zahl, ein Geldbetrag oder auch ein Symbol, ein Wortstamm oder ein Wort ermittelt werden.

Bei diesem Spiel geht es darum, die Reihen mit den Stammformen der Verben auszufüllen.

Es wird reihum gespielt. Der/die erste Spieler/in drückt auf START und das Glücksrad ermittelt eine Stammform. Der/die erste Spieler/in muss diese Stammform in den Spielplan eintragen. Nun ist der/die nächste Spieler/in an der Reihe, auf das Glücksrad zu klicken und die entsprechende Stammform einzutragen.

Das Ziel besteht darin, Zielflaggen zu sammeln. Für jede waagrechte Reihe mit 3 Wörtern bekommt man eine Zielflagge. Wer zuerst 3 Zielflaggen gesammelt hat, hat die Spielrunde gewonnen.

Beispiel: ziehen – zog – gezogen

	1. Form	2. Form	3. Form	
BIEG				
HEB				
ZIEH				
WIEG				



## 3.2 Starke Verben 2

Jede/r von euch kennt wahrscheinlich das Prinzip des Glücksrades. Dabei kann durch das Zufallsprinzip eine Zahl, ein Geldbetrag oder auch ein Symbol, ein Wortstamm oder ein Wort ermittelt werden.

Bei diesem Spiel geht es darum, die Reihen mit den Stammformen der Verben auszufüllen.

Es wird reihum gespielt. Der/die erste Spieler/in drückt auf START und das Glücksrad ermittelt eine Stammform. Der/die erste Spieler/in muss diese Stammform in den Spielplan eintragen. Nun ist der/die nächste Spieler/in an der Reihe, auf das Glücksrad zu klicken und die entsprechende Stammform einzutragen.

Das Ziel besteht darin, Zielflaggen zu sammeln. Für jede waagrechte Reihe mit 3 Wörtern bekommt man eine Zielflagge. Wer zuerst 3 Zielflaggen gesammelt hat, hat die Spielrunde gewonnen.

Beispiel: springen – sprang – gesprungen

Wortstamm	1. Form	2. Form	3. Form	
SPRING				
GELING				
SING				
ZWING				
KLING				



### 3.3 Starke Verben 3

Jede/r von euch kennt wahrscheinlich das Prinzip des Glücksrades. Dabei kann durch das Zufallsprinzip eine Zahl, ein Geldbetrag oder auch ein Symbol, ein Wortstamm oder ein Wort ermittelt werden.

Bei diesem Spiel geht es darum, die Reihen mit den Stammformen der Verben auszufüllen.

Es wird reihum gespielt. Der/die erste Spieler/in drückt auf START und das Glücksrad ermittelt eine Stammform. Der/die erste Spieler/in muss diese Stammform in den Spielplan eintragen. Nun ist der/die nächste Spieler/in an der Reihe, auf das Glücksrad zu klicken und die entsprechende Stammform einzutragen.

Das Ziel besteht darin, Zielflaggen zu sammeln. Für jede waagrechte Reihe mit 3 Wörtern bekommt man eine Zielflagge. Wer zuerst 3 Zielflaggen gesammelt hat, hat die Spielrunde gewonnen.

Beispiel: essen – aß – gegessen

	1. Form	2. Form	3. Form	
ESS				
FRESS				
MESS				
VERGESS				

### 3.4 Starke Verben 4



Jede/r von euch kennt wahrscheinlich das Prinzip des Glücksrades. Dabei kann durch das Zufallsprinzip eine Zahl, ein Geldbetrag oder auch ein Symbol, ein Wortstamm oder ein Wort ermittelt werden.

Bei diesem Spiel geht es darum, die Reihen mit den Stammformen der Verben auszufüllen.

Es wird reihum gespielt. Der/die erste Spieler/in drückt auf START und das Glücksrad ermittelt eine Stammform. Der/die erste Spieler/in muss diese Stammform in den Spielplan eintragen. Nun ist der/die nächste Spieler/in an der Reihe, auf das Glücksrad zu klicken und die entsprechende Stammform einzutragen.

Das Ziel besteht darin, Zielflaggen zu sammeln. Für jede waagrechte Reihe mit 3 Wörtern bekommt man eine Zielflagge. Wer zuerst 3 Zielflaggen gesammelt hat, hat die Spielrunde gewonnen.

Beispiel: schneiden – schnitt – geschnitten

	1. Form	2. Form	3. Form	
LEID				
SCHNEID				
STREIT				
REIT				